ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ
ΤΟΜΕΑΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Χρήση εργαλείων συγγραφής (Authoring Tools) για κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού – λογισμικού

Εισηγητής : Δημήτριος Τόλης, MSc, MBA

Επιλογή εργαλείων συγγραφής 1/2

- Ποια είναι η γενικότερη κατάσταση?
- Τι τύπου εκπαίδευση θα προσφέρουμε?
- Τι μέσα θα χρησιμοποιήσουμε?
- Τι πόρους διαθέτουμε?
- Ποιο είναι το κόστος?
- Τι χρόνο έχουμε?

Επιλογή εργαλείων συγγραφής 2/2

- Ποιος είναι ο βαθμός διαδραστικότητας που απαιτείται?
- Θα χρησιμοποιηθούν plug-ins?
- Τι πλατφόρμα θα χρησιμοποιηθεί?
- Συμβατότητα με άλλες τεχνολογίες.
- Επεκτασιμότητα

Ανίχνευση της κατάστασης

- Όλα τα εργαλεία δεν είναι κατάλληλα για όλες τις μεθόδους εκπαίδευσης. Είναι σημαντικό να εξεταστεί το πλαίσιο και η τρέχουσα πάντα κατάσταση στην οποία θα χρησιμοποιηθούν τα εργαλεία.
- Η αλληλεπίδραση που δημιουργείται από την χρήση του εργαλείου που επιλέγετε ενισχύει την εμπειρία του αρχαρίου.

Τύπος εκπαίδευσης που θα προσφέρουμε

- Σύγχρονη μορφή εκπαίδευσης
- Ασύγχρονη μορφή εκπαίδευσης
- Κλασσική μορφή εκπαίδευσης
- Συνδυαστική μορφή (Blended Learning)

Μέσα και πόροι που θα χρησιμοποιήσουμε

- Τι μέσα θα χρησιμοποιήσουμε?
- Τα εργαλεία συγγραφής υποστηρίζουν αυτά τα μέσα?
- Υπάρχουν οι πόροι για να υποστηρίξουν την Online εκπαίδευση που θέλουμε να αναπτύξουμε? Γραφικά, Φωνή, Video.
- Θα πρέπει να ανανεώνεται το υλικό περιοδικά?

Κόστος και χρόνος που διαθέτουμε

- Πόσος είναι ο προϋπολογισμός για την ανάπτυξη του υλικού?
- Θα αναπτυχθεί από ένα ή περισσότερα άτομα?
- Ποιος θα συντονίσει την ομάδα?
- Πόσος χρόνος διαθέσιμος υπάρχει?
- Θα δοθεί τμήμα σε εξωτερικούς συνεργάτες?

Διαδραστικότητα που απαιτείται

- Σε ποιο βαθμό το υλικό πρέπει να είναι διαδραστικό.
- Πρέπει να «απαντά» σε κινήσεις των εκπαιδευομένων?
- Πρέπει να υπάρχουν προσομοιώσεις (simulation) και άλλες τέτοιες δυναμικές μέθοδοι?

Χρησιμοποίηση plug-ins

- Θα χρησιμοποιηθούν plug-ins?
- Υπάρχουν εκδόσεις του υλικού που υποστηρίζονται?
- Πρέπει να εγκατασταθεί επιπλέον λογισμικό για να δουν οι εκπαιδευόμενοι το υλικό?
- Τα επιπλέον plug-ins είναι δωρεάν? Κατεβαίνουν γρήγορα?

Πλατφόρμα που θα χρησιμοποιηθεί

- Τι πλατφόρμα θα χρησιμοποιηθεί?
- Θα λειτουργεί σε διαφορετικά λειτουργικά?
- Πρέπει?
- Θα λειτουργεί με διαφορετικούς browsers?

Συμβατότητα με άλλες τεχνολογίες

- Θα είναι συμβατό το υλικό με άλλες τεχνολογίες?
- Θα μπορεί να μεταφερθεί αλλού?
- Θα ακολουθεί τα πρότυπα SCORM/AICC?
- Υπάρχει συμβατότητα με LMS?

Πολυμέσα 1/4


Από ποιούς τομείς απαιτούνται γνώσεις
για να υλοποιηθεί μια εφαρμογή πολυμέσων;
Πληροφορική
Επικοινωνίες
Εκδοτικά
Βίντεο
Επεξεργασία
Ηχου
Γραφιστική
Φωτογράφηση
Παιδαγωγική
Δημόσιες
Σχέσεις
Μάρκετινγκ
Χρηματοδότηση
εφαρμογή
ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Πολυμέσα 2/4

- Ο χρήστης μιας τέτοιας εφαρμογής δεν είναι διατεθειμένος να αφιερώσει χρόνο στην εκμάθηση του συστήματος.
- Χρειάζονται συγγραφείς, γραφίστες, σχεδιαστές, ψυχολόγοι, εκπαιδευτικοί, ειδικοί του αντικειμένου που παρουσιάζεται, σκηνοθέτες, σεναριογράφοι....

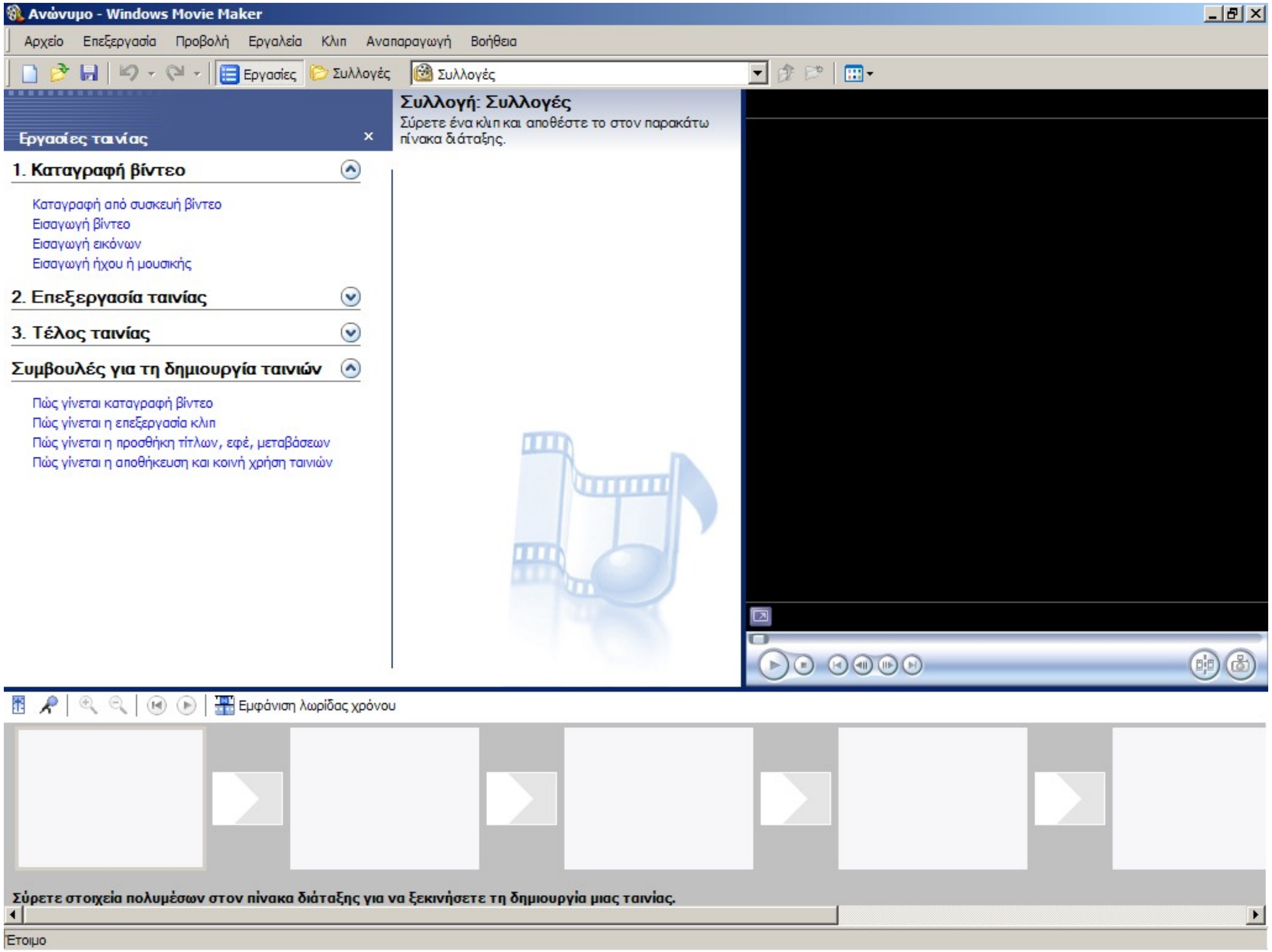
Πολυμέσα 4/4


ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
Συλλογή και επεξεργασία αντικειμένων
Συγγραφή και προγραμματισμός
ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΛΙΚΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ
Δ Ι Α Θ Ε Σ Η
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ
ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΣΗ

Windows movie maker 1/3

- Μπορούμε να κάνουμε λήψη εικόνων βίντεο από μια ψηφιακή ή αναλογική βιντεοκάμερα για να επεξεργαστούμε το φιλμ μας. Να προσθέσουμε αρχεία ήχου, ακόμη και να συνδυάσουμε μεμονωμένες ψηφιακές εικόνες.
-

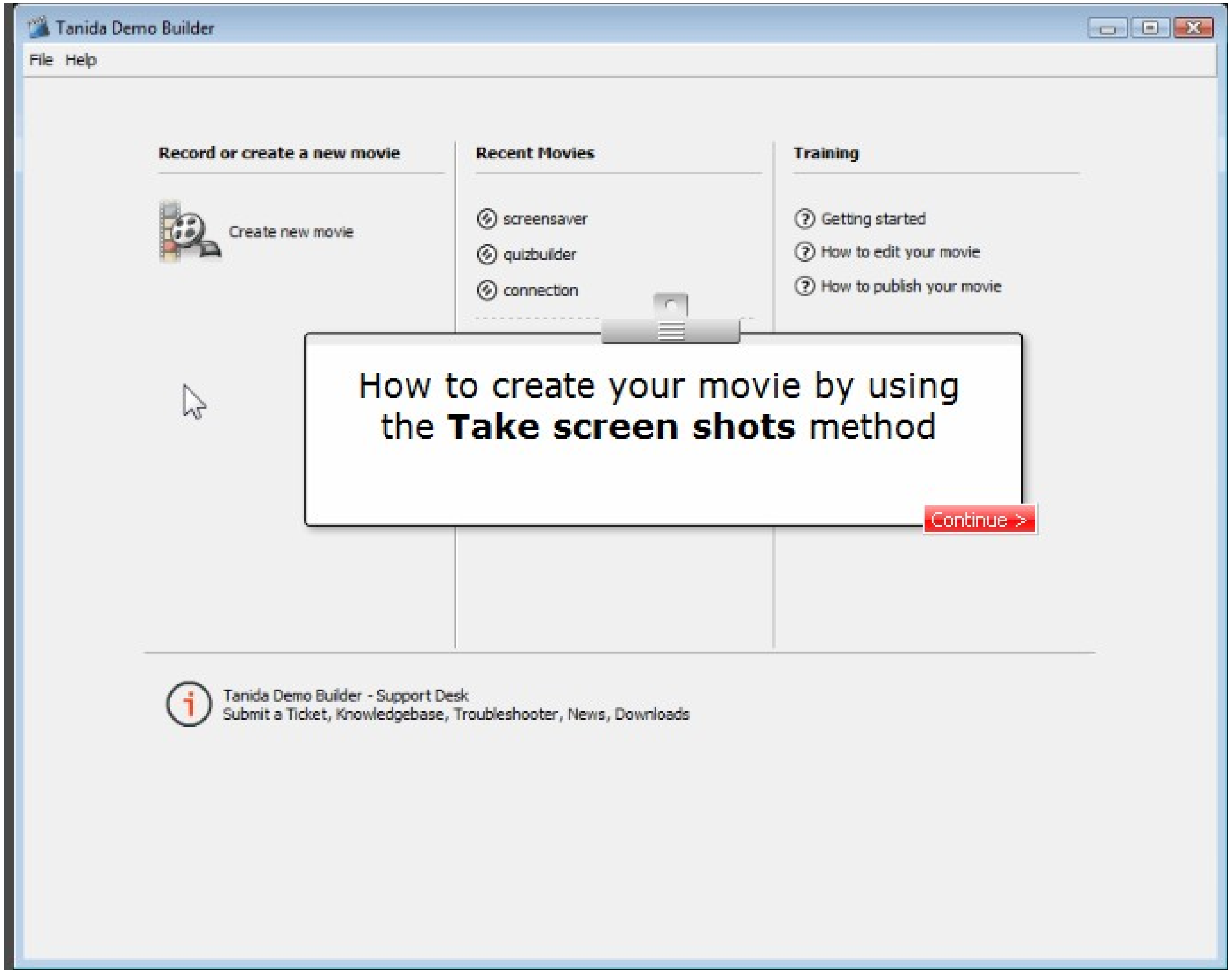
Windows movie maker 2/3

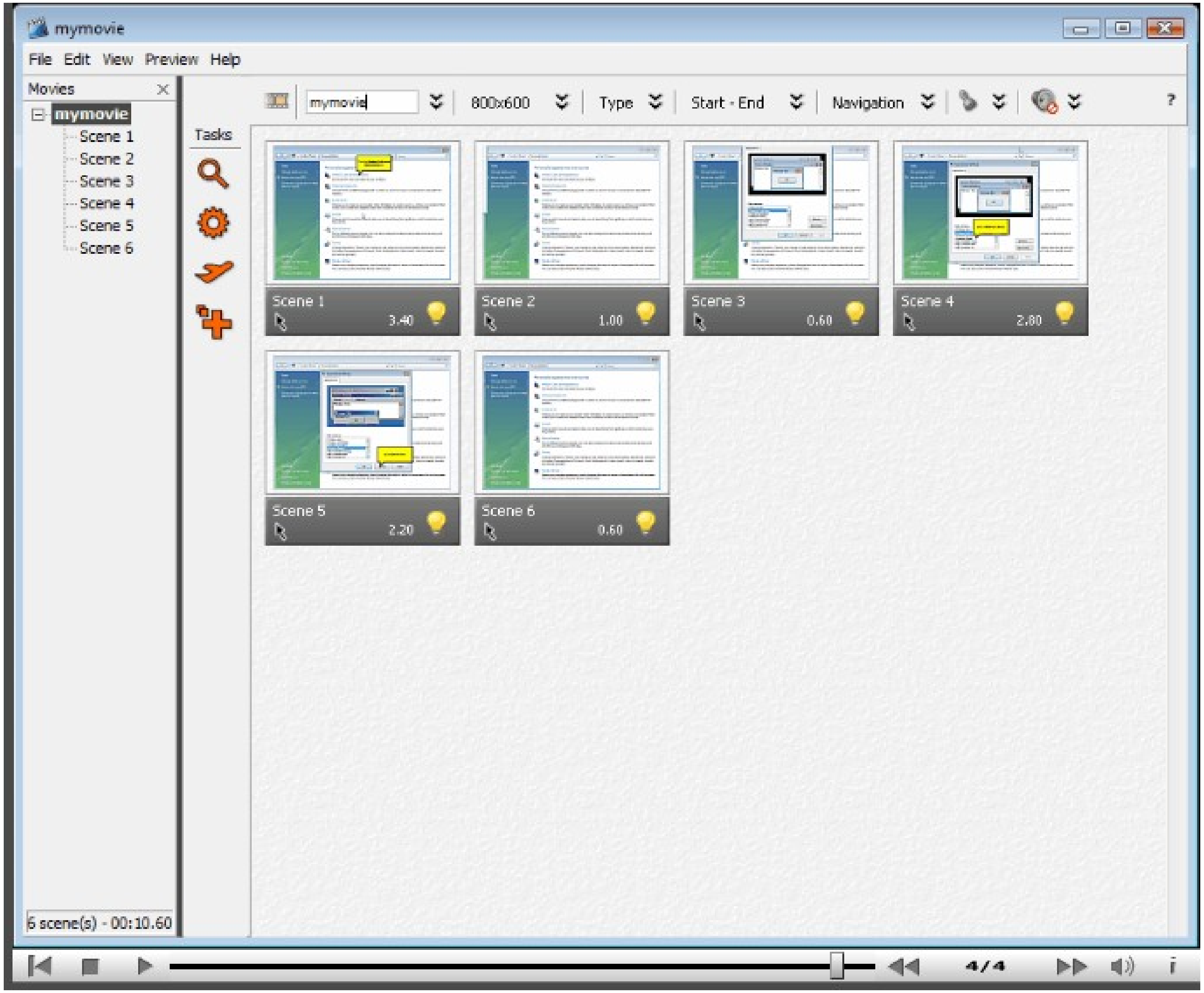


Windows movie maker 3/3

- Εισάγουμε και επεξεργαζόμαστε:
  - Video
  - Εικόνα
  - Ηχο
- Προσθέτουμε:
  - Εφέ
  - Τίτλους
  - Μεταβάσεις

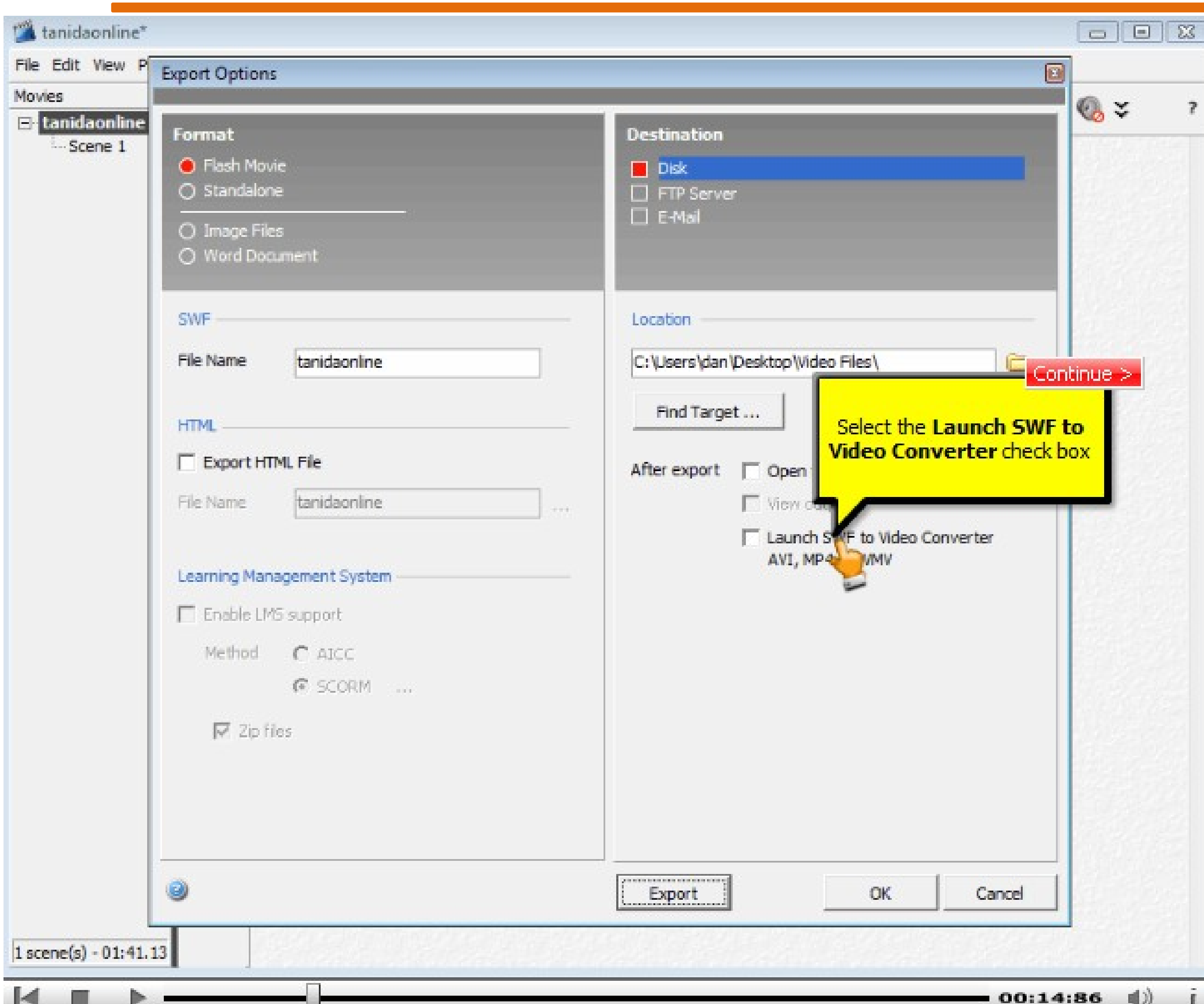
Demobuilder




mymovie
File Edit View Preview Help
Movies
mymovie
Scene 1
Scene 2
Scene 3
Scene 4
Scene 5
Scene 6
Tasks
800x600
Type
Start - End
Navigation
Scene 1 3.40
Scene 2 1.00
Scene 3 0.60
Scene 4 2.80
Scene 5 2.20
Scene 6 0.60
6 scene(s) - 00:10.60
4/4

ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ
ΤΟΜΕΑΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ



Λογισμικό σε SCORM πρότυπο

- Το Sharable Content Object Reference Model (SCORM) (SCORM, 2001), είναι ένα σύνολο προδιαγραφών για την ανάπτυξη, τη συσκευασία (packaging) και τη διανομή εκπαιδευτικού υλικού υψηλής ποιότητας, όποτε και οπουδήποτε αυτό απαιτείται.

Λογισμικό σε SCORM πρότυπο

- Εξασφαλίζει:
- την επαναχρησιμοποίηση
- την προσβασιμότητα και
- την ανθεκτικότητα του εκπαιδευτικού υλικού στις αλλαγές της τεχνολογίας, καθώς και τη διαλειτουργικότητα μεταξύ συστημάτων ηλεκτρονικής μάθησης.

Λογισμικό σε SCORM πρότυπο

- Το SCORM (v1.2) αποτελείται από δύο μέρη:

- Το SCORM Content Aggregation Model
- Το SCORM Run-time Environment

Νέο πρότυπο (2004)

Το SCORM Content Aggregation Model 1/2

- Παρέχει έναν κοινό τρόπο για τη σύνθεση εκπαιδευτικού υλικού από αναζητήσιμες, επαναχρησιμοποιήσιμες, διαμοιραζόμενες και διαλειτουργικές πηγές.
- Ορίζει πώς το εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να ταυτοποιηθεί (identified) και να περιγραφεί, να ομαδοποιηθεί ως ένα μάθημα ή ως ένα μέρος μαθήματος και να μετακινηθεί μεταξύ συστημάτων που μπορεί να περιέχουν Learning Management Systems (LMS) και αποθήκες εκπαιδευτικού υλικού.

Το SCORM Content Aggregation Model 2/2

- Ορίζει τις τεχνικές μεθόδους για την πραγματοποίηση των παραπάνω διαδικασιών.
- Περιέχει προδιαγραφές για την ομαδοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού και την περιγραφή του με μεταδεδομένα.
- Συσκευάζει το υλικό σε ένα zip αρχείο (SCORM πακέτο ή Package Interchange File (PIF)). Το αρχείο αυτό περιέχει,όχι μόνο τα αρχεία του μαθήματος, αλλά και ένα XML αρχείο (manifest file σύμφωνα με toSCORM), το οποίο περιγράφει τα περιεχόμενα του μαθήματος, τη δομή και την αλληλουχία τους

Το SCORM Run-time Environment

- Επιτυγχάνει τη διαλειτουργικότητα μεταξύ SCORM εκπαιδευτικού υλικού και LMSs ανεξάρτητα από τα εργαλεία που έχουν χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία του.

ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΤΟΜΕΑΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Παράδειγμα εκπαιδευτικού υλικού σε SCORM πρότυπο

